

Gobierno
del Estado



K A S A N D R A

UN MÉTODO PARA APRENDER Y ENSEÑAR A JUGAR AJEDREZ



Sab. Treviño

Con Educación, ¡Fuerte, Coahuila) **es!**

**KASANDRA:
UN MÉTODO PARA APRENDER Y
ENSEÑAR A JUGAR AJEDREZ**

Saúl Treviño

Título original de la obra: *KASANDRA: UN MÉTODO PARA
APRENDER Y ENSEÑAR A JUGAR AJEDREZ*

© 2014, Saúl Gerardo Treviño Guerrero

Diseño de Portada: Isabel Garza Castañón

Primera edición impresa en México: 2018

A mi maestra y amiga,
Dra. Aidé Abril Saucedo Medina

Ajedrez

Guía
expres

Plazas



Ray



Dama



Torre



Alfil

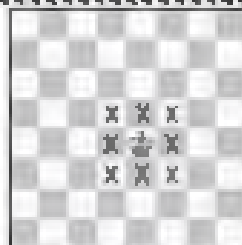


Caballo

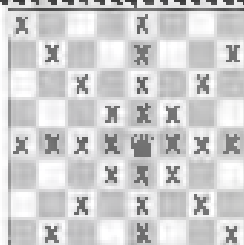


Peón

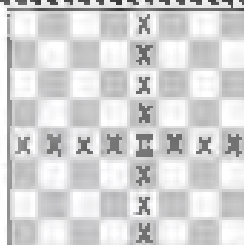
Movimiento de las piezas



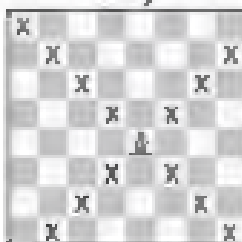
Ray



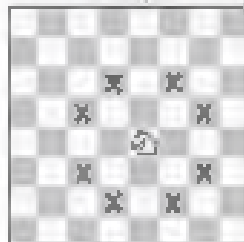
Dama



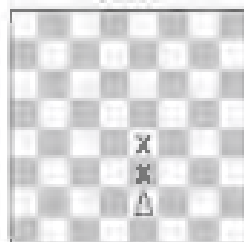
Torre



Alfil



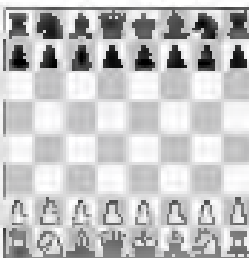
Caballo



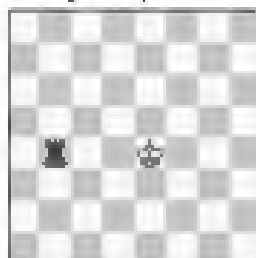
Peón

(Movida 1: casilla a la vez, solo en
su primer movimiento puede avanzar
2 casillas. Después 1 casilla)

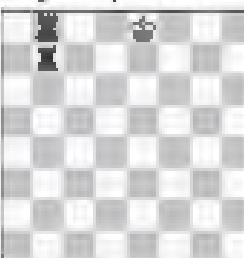
Posición inicial



Ej. Jaque



Ej. Jaque mate



INDICE

✿ Introducción	8
✿ Capítulo I- Breve historia del ajedrez.....	11
✿ Capítulo II- ¿Por qué el ajedrez?	14
✿ Capítulo III- Reglas del juego.....	20
♣ El tablero	20
♣ Las piezas	21
♣ La torre.....	22
♣ El alfil.....	22
♣ La dama.....	23
♣ El rey	24
♣ El caballo.....	24
♣ El peón	25
♣ Objetivo del juego.....	26
♣ Posiciones típicas de jaque mate	28
♣ Movimientos especiales	29
♣ Coronación o promoción de peón.....	29
♣ Captura al paso	30
♣ Enroque	31
♣ Reglas generales	32
♣ Casos de empate	32
♣ Posición inicial del juego	33
♣ Notación.....	34
✿ Capítulo IV- Método Kasandra.....	36
♣ Recursos requeridos	37
♣ Consideraciones generales para el instructor	37
♣ Preceptos pedagógicos que sustentan el método	38

📌 Modelo de aprendizaje con el método	
Kasandra.....	42
↓ Sesión 1.....	42
↓ Sesión 2.....	49
↓ Sesión 3.....	55
📌 Conclusiones.....	60
📌 Referencias.....	62



INTRODUCCIÓN

El ajedrez es algo más que un juego; es una diversión intelectual que tiene algo de arte y mucho de ciencia. Es además, un medio de acercamiento social e intelectual

GM José Raúl Capablanca

Es más fácil aprender a conducir un automóvil si se aprende de manera práctica instruido por alguien más, que leyendo el manual del fabricante paso por paso. Lo mismo sucede con el ajedrez.

Considerado como deporte, ciencia y arte, este milenario juego de mesa ha sido acogido socialmente por sus aspectos: deportivo-competitivo, artístico-recreativo-cultural e intelectual-psicológico.

Si bien es cierto que ha sido mayormente reconocido por su aspecto cultural, sus aplicaciones van mucho más allá de la apariencia estética. La ciencia ha demostrado el impacto que tiene en la educación al desarrollar habilidades intelectuales y sociales en quienes lo practican, tales como la concentración, la memoria, la toma de decisiones, la gestión emocional, entre otras.

Ofrece además la ventaja de ser un juego al alcance de todos sin distinguir edades, género, nivel

socioeconómico, cultural, etcétera sin omitir que es un juego que ocupa pocos recursos y está al alcance de todos.

No es sorpresa que el ajedrez figure en el currículum escolar o como asignatura optativa en decenas de países alrededor del mundo. Sin embargo, uno de los problemas que persisten es que no existe un método unificado para la enseñanza del ajedrez. En propias palabras del reconocido y gran periodista del ajedrez Laortxo García: "cada maestrillo tiene su libro".

Por ello surge la necesidad de contar con un método uniforme y eficiente fundamentado en técnicas pedagógicas que cumplan con la función de facilitar la incursión de los niños en este juego. Tal es el caso del *Método Kasandra* que es el resultado de la previa investigación *Explorando el tiempo de aprendizaje de ajedrez elemental en niños de sexto grado desarrollado en una escuela primaria*.

Este método ha sido puesto en práctica con niños desde los 6 años de edad con resultados favorables. La estructura de esta técnica holística está basada en modelos, teorías y técnicas pedagógicas clásicas y contemporáneas como el constructivismo, el cognitivismo, el conductismo, la nemotécnia, el rapport, entre otras. Por lo que logra impartir por igual a niños con diversas barreras de aprendizaje e incluso aun con discapacidad intelectual.

Así, la finalidad última del *Método Kasandra* es proveer al docente y/o lector de una herramienta simple y efectiva para enseñar a jugar ajedrez facilitando así al niño la comprensión de las reglas de juego.

Para el correcto manejo del presente manual es preciso considerar que se compone por cuatro capítulos:

- Breve historia del ajedrez
- ¿Por qué el ajedrez?
- Reglas del juego
- IV. Método Kasandra

Los dos primeros ubican al lector en el contexto ajedrecístico general reconociendo su procedencia y la relevancia que ha adquirido recientemente en el ámbito educativo.

El tercer capítulo instruye a cualquiera que se adentra por vez primera en la comprensión de las reglas de juego. Y finalmente el cuarto capítulo desvela el *Método Kasandra* en donde se exponen sus fundamentos y se proveen las secuencias didácticas cuidadosamente diseñadas.



Celestina Turriana: "El juego de ajedrez", pintura sobre lienzo en 1903 d.C. en el Museo de los Juegos

CAPÍTULO BREVE HISTORIA DEL AJEDREZ

*El Ajedrez es un mar en el cual
un mosquito pueda beber y un elefante puede bañarse*
Refrán Hindu

El ajedrez tal como lo conocemos hoy en día ha sufrido una serie de modificaciones desde su invención. De hecho, su origen está rodeado de múltiples discrepancias entre historiadores y estudiosos sobre el tema.

Algunos teóricos sostienen que el ajedrez fue invención de los griegos, otros defienden su posible origen chino, japonés y también egipcio. Incluso existen hipótesis que lo relacionan con juegos de tablero babilónicos y romanos, sin embargo, la teoría más popular es que el ajedrez proviene del *Chaturanga*, juego ideado en la India alrededor del siglo V d.C. extendiéndose a Persia y llevado a la Europa medieval con la invasión de los musulmanes en la Península Ibérica en el siglo V.

Entre tanto, un velo sutil encubre la enigmática procedencia del ajedrez. Además es interesante recordar la leyenda, el rey y los granos de trigo, que en sus

múltiples versiones aporta en esencia varias enseñanzas.

Hace mucho tiempo reinaba en cierta parte de la India un joven monarca, el rey Shirham, quien en una batalla que disputó su ejército, perdió a su hijo dejándolo completamente triste y taciturno. Nada de lo que ofrecían sus subditos lograba animarlo.

Un día uno de sus ministros, el sabio Sissa, se presentó en su corte y pidió audiencia. El rey aceptó y Sissa le presentó un nuevo juego que había inventado: el ajedrez.

Al explicarle las reglas y comenzar a jugar, el rey se regocijó y quedó impresionado, logrando aliviar al fin su pena. Le agradó tanto el juego que, en una muestra de generosidad, ofreció a su ministro que pidiera lo que deseara. Sissa no solicitó joyas de oro ni diamantes; su petición fue la siguiente: "deseo que ponga un grano de trigo en el primer cuadro del tablero, dos en el segundo, cuatro en el tercero, ocho en el cuarto, y así sucesivamente, doblando el número de granos hasta cubrir los 64 cuadros, y que me entregue la cantidad de trigos resultante".

Al monarca le pareció muy modesta la petición y aceptó. Ordenó a los matemáticos del reino que calcularan el número de granos correspondientes, y ocupando toda la noche en esta tarea, el rey se molestó, pues no estaba acostumbrado a que tardaran tanto en cumplir sus órdenes. Hasta que le informaron que en sus graneros no existía la cantidad de trigo que pedía Sissa.

ni en los graneros de todo el reino, ¡incluso los graneros de todo el mundo eran insuficientes!

Se necesitaban nada menos que 18. 446, 744 073 709 551 615 granos de trigo por lo que el rey nunca pudo cumplir su promesa.

Por otro lado, entre los datos históricos, se tiene que el primer torneo internacional de ajedrez tuvo lugar en 1851 en Londres. Luego en 1866 aparecería Wilhelm Steinitz como primer campeón mundial de manera oficial.

En la actualidad el ajedrez es practicado virtualmente en todos los países de mundo siendo el juego de mesa con mayor popularidad. Por su parte, la Federación Internacional de Ajedrez (FIDE), fundada en 1924 en Francia, es quien regula las leyes del ajedrez, los campeonatos mundiales e rating de los jugadores entre otros aspectos relacionados al juego.



CAPÍTULO ¿POR QUÉ EL AJEDREZ?

*Veo en la lucha ajedrecística
un modelo pasmosamente exacto
de la vida humana, con su trabajo diario,
sus crisis y sus incansables alfileres*
GM Gary Kasparov

El ajedrez en sus múltiples facetas ha sido bien acogido por su vertientes cultural y competitiva. No obstante gran parte de la sociedad occidental lo asocia con el estereotipo de ser un juego exclusivo para intelectuales, para gente adulta, considerándolo como un juego lento e incluso aburrido que lejos de la verdad, es un pensamiento en parte impregnado por el cine. Lamentablemente, todo esto en conjunto, ha logrado apartar de las filas a aquellos posibles futuros jugadores.

Así, considerado como un simple juego ha sido ignorado pese a los grandes beneficios que logra aportar a la educación. Considerar al ajedrez como herramienta pedagógica no es algo nuevo. Existe un gran número de investigaciones como antecedente realizadas en su mayoría en los países de España, Rusia y Estados

Unidos. Éstas datan desde principios de siglo XX hasta la actualidad y han comprobado ampliamente el potencial educativo de este milenario juego.

Como ejemplo, en 1995 el Dr. Robert Ferguson Jr. director ejecutivo de la *American Chess School* realizó una valiosa recopilación de investigaciones sobre ajedrez y educación. Entre ellas, el estudio de los investigadores Rusos (Djakow, Petrowski y Rudik) que ya desde 1975 determinaron que el logro en ajedrez se basa en la memoria visual, velocidad de cálculo, poder de concentración y pensamiento lógico, considerando además que el ajedrez no solo demanda estas características sino que las desarrolla.

Por su parte, en la investigación *Ajedrez y desarrollo cognitivo* realizada en Gante, Bélgica, por Christaen y Verhulstadi (1978) se concluyó que jugar ajedrez promueve la madurez intelectual anticipadamente.

También es preciso señalar que la práctica de ajedrez fomenta valores como la responsabilidad, el respeto y la tolerancia, además de promover la toma de decisiones, elevar la autoestima, favorecer la motivación y las relaciones interpersonales (Dauvergne, 2000; Aciego García y Batancort, 2012; Treviño Tapia y Olivares, 2015).

Otro interesante hallazgo, es que la práctica de ajedrez involucra a actividad de ambos hemisferios cerebrales (Bialic, Kiese, Pohl, Erb y Grodd, 2011); y es una valiosa ayuda para niños con discapacidad intelectual y quienes son atendidos por programas de educación especial (Schodt, et al., 2008; Barrett y Fish, 2011).

Enseguida las figuras 1 y 2 exponen en síntesis los aspectos que desarrolla la práctica del ajedrez. Información derivada de diversos estudios

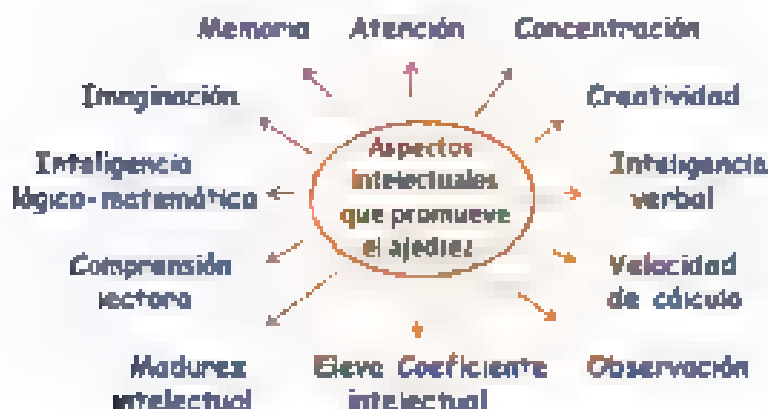


Figura 1 Aspectos Intelectuales que promueve el ajedrez

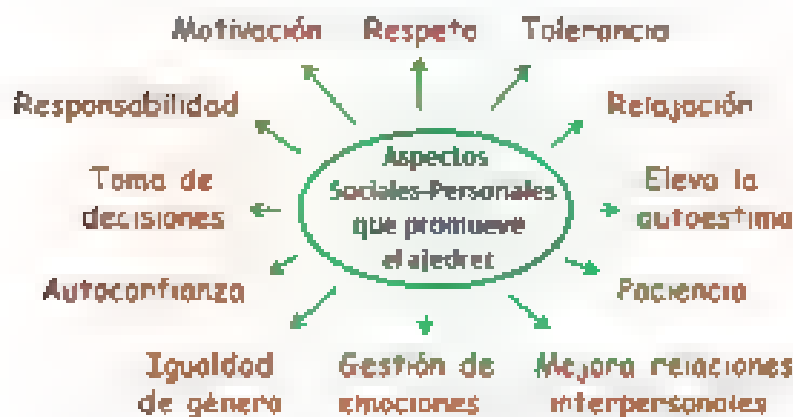


Figura 2 Aspectos sociales-personales que promueve el ajedrez

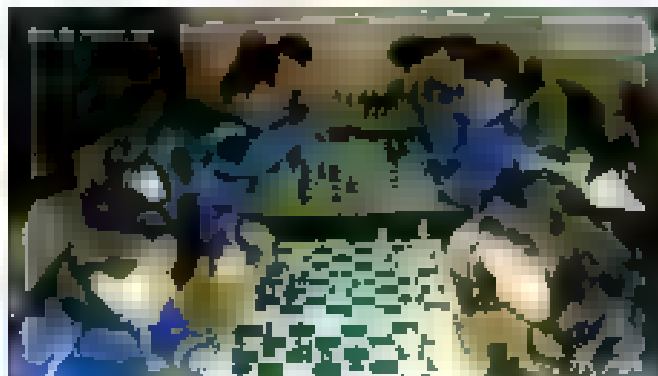
Una gran ventaja de ajedrez es que logra traspasar espacio y tiempo debido a su flexibilidad y adaptabilidad. Individuos de cualquier nacionalidad y con historias distintas son capaces encontrarse y exponer sus ideas en el tablero. Está al alcance de todos e incluye por igual a quienes cuentan con cualquier tipo de discapacidad o trastorno psicológico.

En el estudio *impact of chess training on mathematics performance and concentration ability of children with learning disabilities* por la universidad de Leipzig se concluyó que el ajedrez puede ser una valiosa ayuda de aprendizaje para los niños con discapacidad intelectual (Scholz et al., 2008).

En cuanto a la edad inicial para aprender a jugar ajedrez existen divergencias. La Maestra Internacional de ajedrez Adriana Salazar autora colombiana de método *Juega el maestro y ganan los niños* escrito en 1998, considera la enseñanza de ajedrez desde los 3 años de edad (Salazar 2004). En cambio en el estudio *Ajedrez y desarrollo intelectual* realizado en 1993 por el Maestro Internacional de Ajedrez y Doctor en Pedagogía Boris Zlotnik concluye a nivel cualitativo que la edad mínima para dar clases de ajedrez en el aula es de 6 años.

Respectando las discrepancias es sabido que algunos campeones mundiales de ajedrez han aprendido a edades tempranas como el ruso Boris Spasky que aprendió a jugar a los 5 años o el niño prodigio cubano José Raúl Capablanca y el ruso Anatoly Karpov que aprendieron a jugar desde los 4 años. Fuera de dudas lo ideal es que el niño se adentre en los entresijos del ajedrez tan pronto le sea posible.

A favor del ajedrez se tiene además que es un juego accesible en términos de recursos requeridos, puesto que solo tablero y piezas bastan para incursionar en el juego, y añadiendo un reloj de ajedrez se logra complementarlo para llevarlo a la práctica de manera profesional.



Por esto, no es de extrañarse que el ajedrez figure en el currículum escolar de cientos de centros educativos tanto públicos como privados alrededor del mundo.

En 1995 la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), recomendó oficialmente la incorporación del ajedrez como materia educativa. Atendieron a llamado naciones como Cuba, Rusia, Armenia, Venezuela y Colombia. Luego, a principios de Siglo XX, Argentina, Filipinas, España y ciertos sectores del continente europeo comenzaron a impulsar programas optativos de ajedrez.

Así mismo, el histórico día 13 de marzo de 2012 mediante la Declaración Escrita 50/2011, más de la mitad de los diputados de Parlamento Europeo aprobaron el programa *Ajedrez en la escuela* que establece a

integración del ajedrez en los centros escolares de la Unión Europea. Silvio Danailov, presidente de la European Chess Union (ECU) declaró "La fecha del 13 de marzo 2012 pasará a la historia del ajedrez como la fecha en que el juego del ajedrez se promueve al más alto nivel de reconocimiento por parte de la sociedad, no tan solo en el ámbito del deporte sino también como una parte de la educación en el mundo moderno"

Siguiendo la misma línea, otro esfuerzo se concreta en el año 2014 cuando a través de la Cámara de Senadores se emite la resolución N° 244 aprobando el proyecto de ley que establece el ajedrez en el currículum de la educación básica y media de Paraguay (SILpy 2013)

En conclusión, el ajedrez es una opción altamente recomendable y comprobada para la mejora continua de la calidad educativa debido a que favorece el desarrollo de habilidades intelectuales y sociales, facilita las relaciones de grupo e integra a los alumnos, está a alcance de todos y lo que es mejor es divertido y fácil de aprender a jugar.



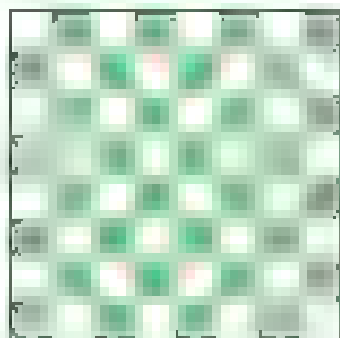
CAPÍTULO REGLAS DEL JUEGO

*Yo siempre he sentido un poco
de lástima hacia aquellas personas que no
han conocido el ajedrez. El ajedrez, como el amor
como la música, tiene la virtud de hacer feliz al hombre*
Dr. Siegbert Tarrasch

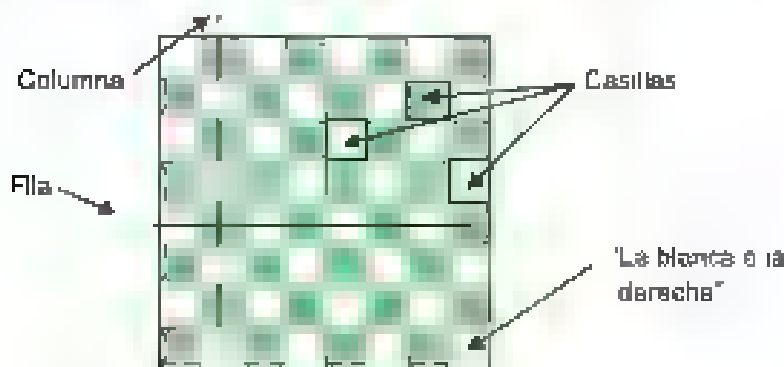
El presente capítulo tiene por objeto instruir al docente y/o lector neófito en ajedrez en la comprensión de las reglas del juego, para que a partir de entonces esté habilitado para comprender y utilizar el *Método Kasandra*, a favor de transmitir el mismo conocimiento pero con mayor pertinencia y facilidad a los niños.

El tablero

El tablero es el escenario donde se juega ajedrez. Está compuesto por ocho filas y ocho columnas que suman en total 64 cuadros, llamados "casillas".



El tablero se coloca de manera que los jugadores tengan a su derecha inferior una casilla blanca



Las piezas

Al inicio de una partida de ajedrez, cada jugador dispone de 16 piezas, que son:

♔	1 rey	♚
♕	1 dama	♛
♖ ♜	2 torres	♝ ♞
♗ ♘	2 alfiles	♙ ♞
♞ ♝	2 caballos	♟ ♞
♟ ♟ ♟ ♟ ♟ ♟ ♟ ♟	8 peones	♙ ♙ ♙ ♙ ♙ ♙ ♙ ♙

⇒ Cada pieza tiene un movimiento distinto

⇒ Ninguna pieza puede saltar o brincar sobre otras piezas, solo el caballo posee esta cualidad

⇒ "Comer capturar o tomar" la pieza que realiza esta acción debe ocupar el lugar de la pieza capturada

⇒ Aunque exista la posibilidad de capturar una pieza enemiga no se tiene la obligación de hacerlo

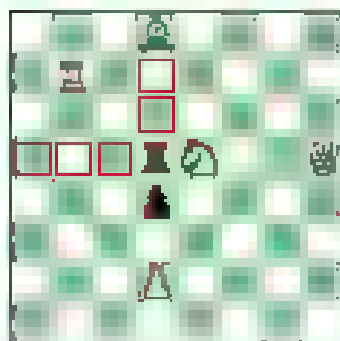
La torre

El movimiento de la torre es siempre en línea recta ya sea horizontal o vertical en la dirección que se quiera.

Puede desplazarse el número de casillas que se desee.

La torre puede capturar cualquier pieza enemiga que se encuentre en su trayectoria, ocupando el lugar de la pieza capturada.

Como ejemplo, en la siguiente posición la torre negra



+ Puede moverse a alguna de las casillas marcadas

+ Puede elegir entre capturar al alfil o al caballo

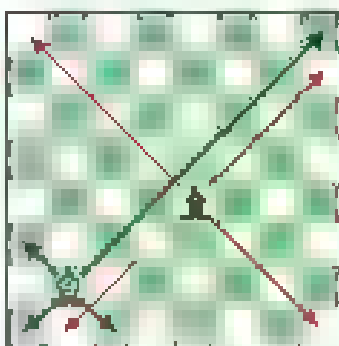
+ No puede capturar a la dama porque estorba el caballo

+ No puede capturar al peón blanco porque estorba una pieza de su propio bando

+ No puede capturar a la torre blanca porque no se desliza en esa dirección

El alfil

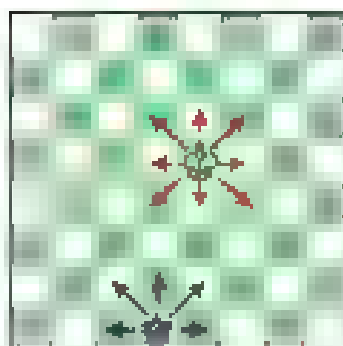
El movimiento es siempre en diagonal, hacia la dirección que se quiera y desplazándose el número de casillas que se desee.



El rey

Su movimiento es parecido al de la dama en todas las direcciones pero solo una casilla.

Más adelante se analizará la importancia y movimientos especiales de esta pieza.

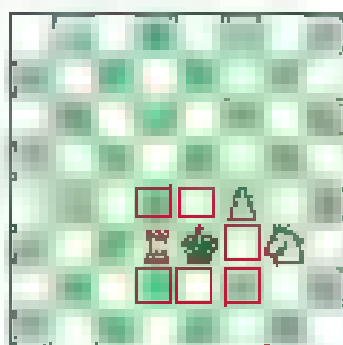


Como ejemplo, en la siguiente posición el rey negro.

+ puede moverse a alguna de las casillas marcadas

+ puede elegir entre capturar a la torre o al peón.

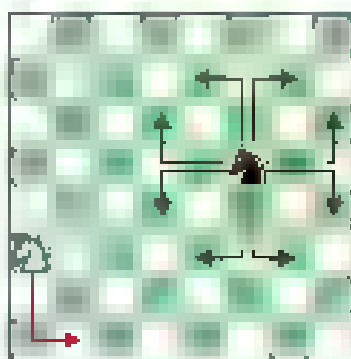
+ no puede capturar al caballo porque está fuera de su alcance.



El caballo

El movimiento de caballo forma una "L" hacia cualquier dirección y es la única pieza que puede saltar sobre las demás, sean propias o enemigas.

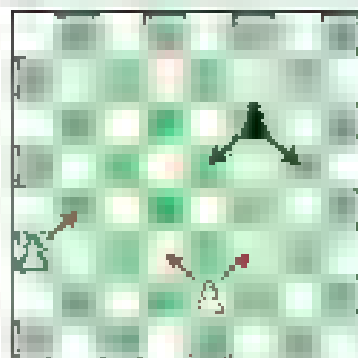
Una forma de recordar cómo mueve el caballo es contar "dos uno" (dos casillas en línea recta horizontal o vertical, y una hacia un costado perpendicular).



"en forma de L"

Los peones capturan en diagonal. Solo pueden capturar a las piezas enemigas que se encuentren en la diagonal adyacente.

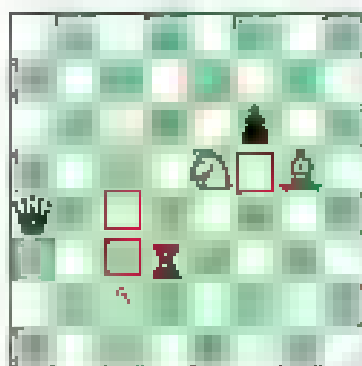
Forma en que capturan los peones



Como ejemplo, la siguiente posición:

El peón blanco.

- + Puede moverse a alguna de dos las casillas marcadas
- + Puede capturar a la torre
- + No puede capturar a la dama porque está fuera de su alcance.



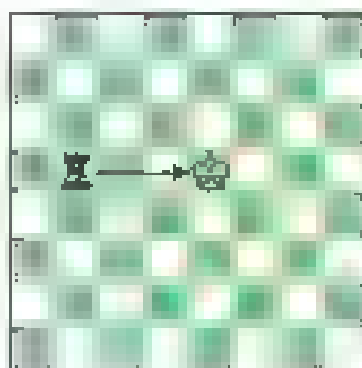
El peón negro.

- + Puede avanzar a la casilla marcada
- + Puede elegir entre capturar al caballo o al alfil

Objetivo de juego

Se dice que el rey está "atacado" o en "jaque" cuando una pieza contraria amenaza con capturarlo.

Jaques
(La torre amenaza capturar al rey)

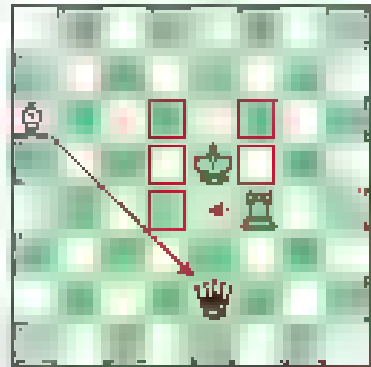


Cuando se está en jaque se debe obligatoriamente salvar a rey eligiendo entre

- Mover a rey a un lugar a salvo (fuera de ataque).
- Interponer una pieza entre el rey y la pieza que da jaque
- Capturar a la pieza que da jaque

Como ejemplo, en la siguiente posición el rey blanco se encuentra en jaque, pues la dama negra amenaza con capturarlo. Las blancas deben elegir entre

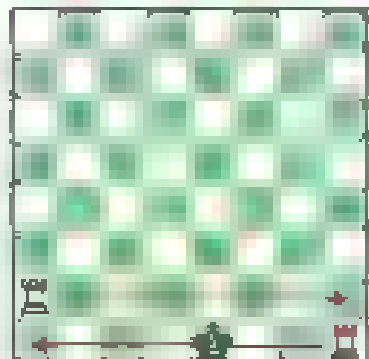
- + Mover el rey a alguna de las casillas marcadas
- + Interponer a la torre entre el rey y la dama
- + Capturar a la dama con el alfil

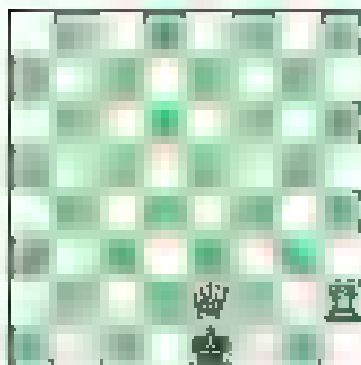


El rey es la pieza más importante sobre el tablero puesto que el objetivo del juego es dar "jaque mate". Esto sucede cuando el rey no puede liberarse de un jaque de ninguna de las tres opciones mencionadas arriba.

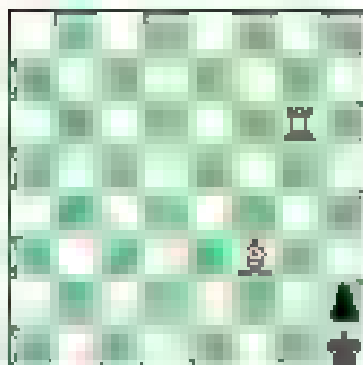
En el siguiente ejemplo de jaque mate puede comprobarse que el rey no puede hacer nada para evitar ser capturado en el siguiente movimiento de oponente.

Cuando un jugador da jaque mate a rival, gana la partida.

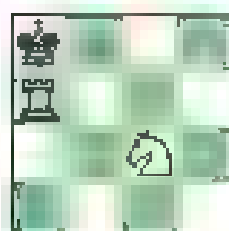
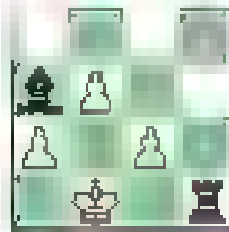
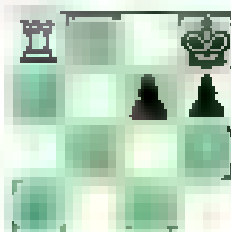
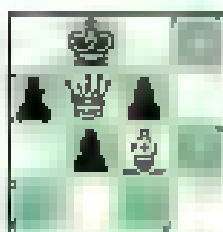


Ejemplos de *jaque mate*

El rey es atacado por la dama, quien cubre a la vez las posibles casillas de escape y el rey no puede capturarla porque entonces sería capturado por la torre. Por lo tanto es *jaque mate*.



El rey es atacado por el alfil, no puede huir hacia enfrente porque la estorba su propio peón, y no puede moverse hacia la columna lateral porque ambas casillas son controladas por la torre.

Posiciones típicas de *jaque mate*

Movimientos especiales

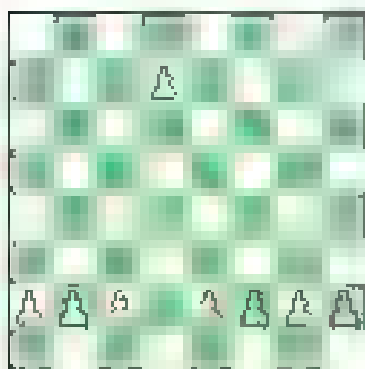
Coronación o promoción de peón

Una característica especial del peón es que al llegar al extremo del tablero se transforma en otra pieza.

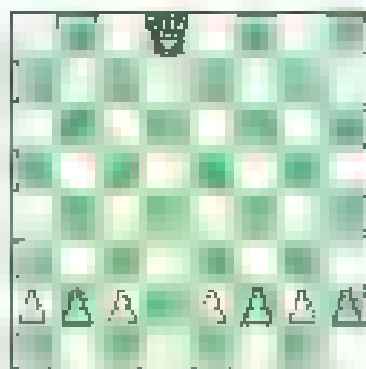
Se puede convertir en dama, torre, caballo o alfil agregando la nueva pieza al juego sin importar que ya estén otras iguales sobre tablero.

Al coronar la pieza que se pida sustituye al peón, quedando en el mismo lugar en que coronó.

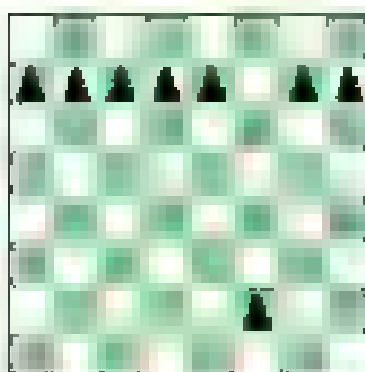
Ejemplos.



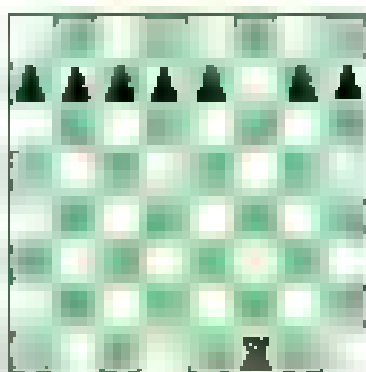
1



2



3



4

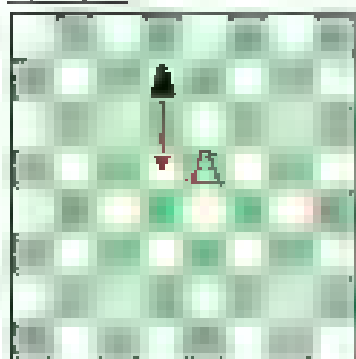
Captura a paso

Los peones pueden capturar a un peón enemigo de forma especial:

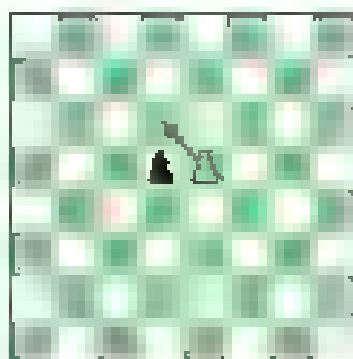
Cuando hemos llevado un peón propio hasta la quinta fila, y el peón rival de alguna de las columnas adyacentes avanza dos casillas quedando al lado de nuestro peón, podemos capturarlo en diagonal:

Esta captura solo puede hacerse en la jugada inmediata a la del avance del peón rival: si se decide no capturar al paso, se pierde el derecho a hacerlo en los próximos movimientos.

Ejemplo

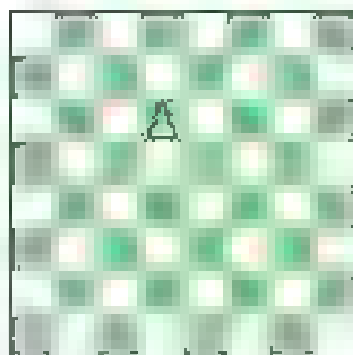


(1)



(2)

En la captura "al paso"
el peón come al
rival como si éste
hubiera avanzado
solo una casilla



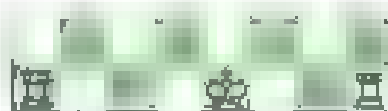
(3)

Enroque

Debido a la importancia del rey existe un movimiento para ponerlo a buen resguardo, el enroque.

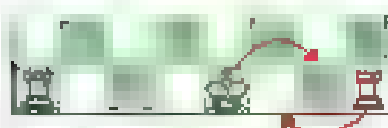
El enroque es el único movimiento en el que se desplazan dos piezas en un solo turno: el rey y la torre.

Existe el enroque corto y el enroque largo. En ambos el rey se desplaza dos casillas hacia la derecha o izquierda y la torre más cercana, pasa al lado opuesto junto a él.

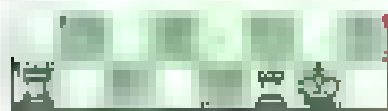


Posición inicial

(1)



(2)



Enroque corto

(1)



(2)



Enroque largo

Las condiciones para poder realizar el enroque son

➤ No haber movido previamente al rey ni a la torre con que se realizará el enroque.

➤ El rey no debe estar en jaque

➤ No debe existir ninguna pieza atravesada entre el rey y la torre con la que se va a enrocar

➤ Las dos casillas por las que el rey se desplaza para enrocar no deben estar atacadas por piezas enemigas

Reglas generales

⇒ Las piezas blancas son siempre las primeras en jugar

⇒ En su turno, cada jugador puede realizar un solo movimiento

⇒ Cada movimiento debe realizarse con una sola mano

⇒ Si se toca una pieza, se tiene la obligación de moverla
"Pieza tocada, pieza jugada"

⇒ Si al mover se ha dejado la pieza sobre una casilla, no se puede corregir volviendo atrás, salvo que sea un movimiento legal

⇒ Si se está en jaque debe hacerse alguna jugada con la que se evite que el rey sea capturado en la siguiente jugada

⇒ El rey no debe colocarse o permanecer en jaque en ningún caso

Casos de empate

La partida se considera tablas o empate

+ Cuando no hay material suficiente para dar jaque mate

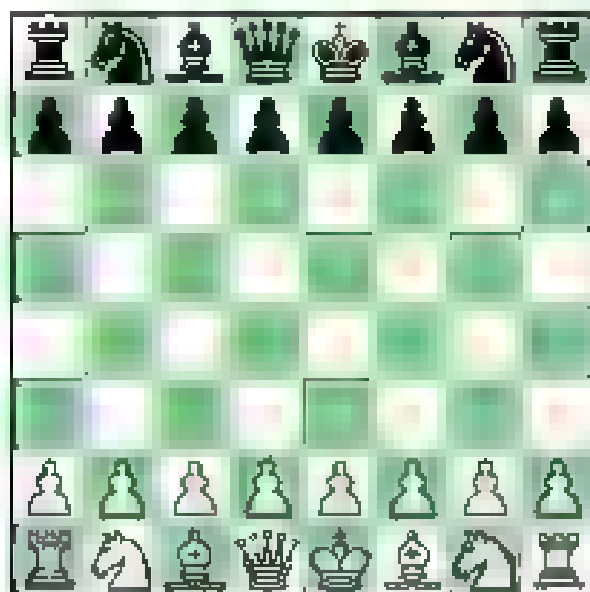
+ Cuando ambos jugadores acuerden tablas

+ Cuando se repite tres veces una posición idéntica

+Cuando sin tener a su rey en jaque el jugador que le toca jugar no tiene ningún movimiento legal. Se dice que el rey está "ahogado".

+Si después de 50 jugadas no se ha realizado ninguna captura de pieza o movimiento de peón.

Posición inicial del juego

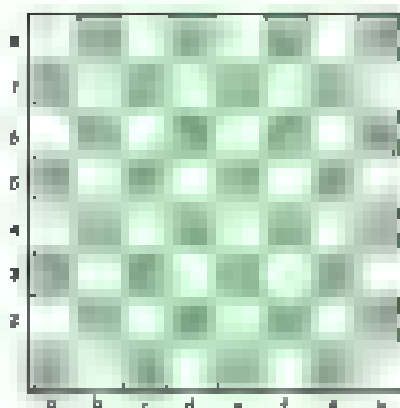


¡A JUGAR!

Notación

La notación sirve para leer y escribir partidas de ajedrez. Existen dos tipos de notación, algebraica y descriptiva. El sistema oficial de la FIDE es la notación algebraica.

Funciona como un sistema de coordenadas, utilizando números y letras para identificar a las filas y columnas.



Las piezas son representadas por su inicial:

Rey= R; Dama= D; Torre= T; Alfil= A; Caballo= C
cuando no se escribe ninguna inicial, se entiende que es el peón.

Al anotar una jugada se escribe primero la inicial mayúscula de la pieza que se movió, luego la letra minúscula de la columna y por último el número de la fila.

Además se utiliza el signo "x" para indicar que una pieza captura a otra.

Ejemplos:

De7 = la Dama se movió a la casilla e7

Axb5 = el Alfil capturó a la pieza situada en b5

Cc3 = el Caballo se movió a la casilla c3

e4 = el Peón se movió a e4

Cuando un peón captura a una pieza se escribe
 cxd4 = el peón de la columna "c" capturó a la pieza
 situada en d4

hxg7 = el peón de la columna "h" capturó a la pieza
 situada en g7

Algunos signos comunes utilizados en la notación
 algebraica son

x = captura de pieza	? = jugada mala
o-o = enroque corto	?? = jugada pésima
o-o-o = enroque largo	!? = jugada interesante
+ = jaque	?! = jugada dudosa
++ ó # = jaque mate	1-0 = ganan blancas
a p = captura al paso	0-1 = ganan negras
! = buena jugada	½ / ½ = tablas
!! = jugada brillante	

Utilizar la notación algebraica nos permite acceder a la
 literatura mundial de ajedrez contenida en libros, revistas,
 e incluso en internet

Así es posible aprender de los campeones y de las
 mejores partidas de todos los tiempos, estudiar táctica y
 estrategia del juego o simplemente analizar y revisar
 nuestras propias partidas

Para más información y detalles de las reglas de
 juego, se encuentran disponibles en internet las *reglas de
 ajedrez de la FIDE*



CAPÍTULO IV MÉTODO KASANDRA

*La misión del ajedrez en las escuelas
no es la erudición con el fin de sacar Maestros
Internacionales de ajedrez. La educación mediante
el ajedrez debe ser la educación del pensar por sí mismo.*
GM Emmanuel Lasker

Con el Método Kasandra cualquiera que sepa jugar ajedrez podrá transmitir su conocimiento sobre las reglas del juego a personas de todas las edades. El método ha sido probado eficazmente con niños y adultos partiendo desde los 6 años de edad.

Su utilidad radica en la eficiencia al ser producto de una investigación científica, y en su accesibilidad por el requerimiento mínimo de recursos.

En su aplicación, el método tiene una duración aproximada de tres horas que pueden ser divididas en tres sesiones, con este tiempo promedio se logra aprender a jugar ajedrez. El número de alumnos con que ha sido probado este método es desde uno, dos, diez y hasta 42 niños en un salón de clase.

A continuación, se desglosan los recursos necesarios, las consideraciones previas y los principios pedagógicos que sustentan el *Método Kasandra* y por último se proporcionan las secuencias didácticas que ya han sido puestas en práctica demostrando su eficacia.

Recursos requeridos

- ✓ Tableros de ajedrez
- ✓ Plazas de ajedrez
- ✓ Relojes de ajedrez (opcional)
- ✓ Tablero mural de ajedrez o proyector de video
- ✓ Papel cartulina para elaboración de material visual
- ✓ Premios como incentivo (calcomanías, dulces, etc.)

Consideraciones generales para el instructor

- Tener en cuenta al alumno como centro del acto educativo y fungir como mediador o guía del proceso de aprendizaje
- Mostrar entusiasmo y sentido del humor (para generar sintonía psicológica y emocional *rapport*.)
- Adoptar un enfoque positivo hacia los errores son el camino hacia el aprendizaje)
- Ser generoso en los elogios ante los aciertos (reforzamiento positivo)
- Utilizar lenguaje claro y sencillo no redundar al dar una explicación (entre menos palabras mejor)
- Variar tono y volumen de voz (para captar la atención y evitar la monotonía)
- Contar con una planeación y preparación previa para optimizar el tiempo

Preceptos pedagógicos que sustentan el método

Concepto. Teoría cognitivista: conocimiento en etapas, reestructuración de esquemas mentales

Referentes. Jean Piaget, Jerome Bruner

¿Cómo se toma en cuenta? Enseñando las reglas del ajedrez partiendo de lo simple a lo complejo, al avanzar de nivel empleando lo aprendido en niveles previos y favoreciendo la creación de conflictos cognitivos

La enseñanza del movimiento de las piezas es conveniente en el siguiente orden:

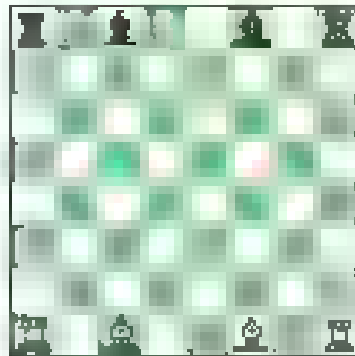
♜ ♔ ♙ ♚ ♛ ♞ (Toma alfil, dama, rey, caballo, peón,

Concepto. Teoría constructivista: conocimiento previo, aprendizaje significativo, creación de zonas de desarrollo próximo (ZDP) y utilización de andamiaje

Referentes. Lev Semeinovich Vigotsky, David Ausubel

¿Cómo se toma en cuenta? Considerando los conocimientos previos, proponiendo actividades motivadoras como las "mini-partidas" de ajedrez diseñando problemas ajedrecísticos de dificultad moderada, no tan fáciles que carezcan de interés ni tan difíciles que produzcan frustración, y otorgando solo el apoyo necesario al alumno, procurando que llegue por sí mismo al conocimiento

Ejemplo de mini partida de ajedrez



Partida de torres
y alfilas

Concepto. Teoría conductista. Condicionamiento operante, teoría del aprendizaje social

Referentes. B. F. Skinner Albert Bandura

¿Cómo se toma en cuenta? Planteando ejercicios ajedrecísticos para propiciar el aprendizaje grupal mediante la observación, autoreflexión y autorregulación sin tener que pasar por el ensayo y error individualmente y empleando el reforzamiento positivo al resolver correctamente los problemas ajedrecísticos

Concepto. Motivación extrínseca

¿Cómo se toma en cuenta? Contando al inicio una leyenda sobre el origen de ajedrez para disminuir los niveles de ansiedad que se presentan al enfrentar una tarea desconocida, empleando el juego de ajedrez para promover el dinamismo durante las sesiones



Concepto. Rapport: técnica cuyo propósito es crear un ambiente de confianza para entablar una comunicación.

Referentes. Programación neurolingüística

¿Cómo se toma en cuenta? Practicando la empatía, siendo asertivos al corregir un error (cuidar expresión facial y corporal), asumiendo un matiz relajado, motivado y organizado para así reducir la tensión de los pupils. También es de ayuda conocer la edad y los temas de interés de los alumnos.

Concepto. Nemotécnia: Procedimiento de asociación mental para facilitar el recuerdo de algo.

¿Cómo se toma en cuenta? Añadiendo "personalidad" o alguna "característica" particular a las piezas del juego para recordar la forma de su movimiento. Cada docente puede diseñar su propia asociación como la siguiente:

♔ Rey= flojo ♙ Dama= estrena. ♖ Torre= religiosa

♘ Alfil= tesoro ♞ Caballo= Lalo saltarín, ♟ Peón= entlo

En las secuencias didácticas se exponen las razones de estas asociaciones

Concepto. Duda metódica: consiste en fundamentar el conocimiento de forma radical, rechazando las ideas o acciones incorrectas.

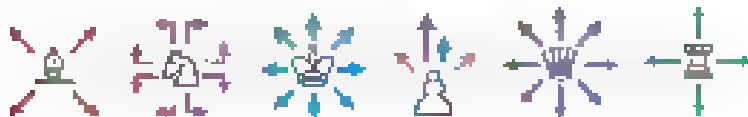
Referentes. Filosofía cartesiana

¿Cómo se toma en cuenta? Después de la explicación de la forma en que mueve la pieza realizar una demostración intercalando movimientos legales e ilegales correctos e incorrectos para que el alumno identifique y descarte la forma incorrecta de mover.

Concepto. Estilos de aprendizaje visual, auditivo, kinestésico (VAK,

Referentes. Psicología educativa, programación neurolingüística, John Grinder Richard Bandler

¿Cómo se toma en cuenta? Al enseñar el movimiento de cada pieza de ajedrez se hace de manera oral y representativa en el tablero mural se muestra y se deja a la vista una imagen colorida de la pieza que incluya flechas que indiquen su forma de mover



Y enseguida lo ponen en práctica jugando con la pieza estudiada en "mini partidas" de ajedrez logrando impactar en los tres canales de aprendizaje de modelo VAK

Modelo de aprendizaje con el Método Kasandra

El siguiente modelo consta de 3 sesiones programadas para 3 días con duración de 1 hora cada sesión.

Se conocerá el tablero, las piezas y sus movimientos, el objetivo del juego (jaque y jaque mate y el enroque. Sin embargo, debido a la complejidad la *Notación* y a *Captura de peón al paso* no se abordarán hasta estar familiarizados con las demás reglas del juego.

Al inicio de cada sesión el alumno ya tendrá sobre su mesa el tablero, piezas y reloj al alcance pero sin derecho a manipular nada aún, logrando aumentar el nivel de curiosidad e interés por el juego.

Conforme los alumnos acierten las preguntas que se realicen se procurará entregar esporádicamente un premio como incentivo.

En caso de utilizar relojes de ajedrez deben ser programados previamente.

Sesión 1

Duración: 1 hora

Propósito: Reconocer el tablero y las piezas de ajedrez. Jugar con la torre, el alfil y la dama.

El alumno

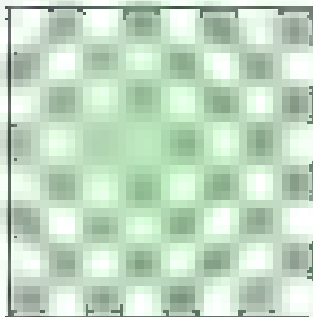
Actividad 1. Responde cuestionamientos sobre los juegos.

Preguntas sugeridas. ¿por qué les gusta jugar? ¿cómo se sienten cuando juegan? ¿qué tienen en común todos los juegos? ¿qué juegos de mesa conocen? ¿qué piensan del ajedrez? ¿qué palabras conocen de ajedrez?

Actividad 2. Escucha una leyenda sobre el origen del ajedrez

Sugerencia: hacerlos partícipes preguntando ¿qué creen que sigue?, ¿cómo se lo imaginan? ¿qué creen que pasó? ¿qué creen que respondió?

Actividad 3. Reconoce el tablero de ajedrez identificando filas y columnas y a forma en que se coloca



Preguntas sugeridas

¿Cuántas casillas tiene el tablero?

¿Cuántas casillas son claras y cuántas son oscuras?

¿Cuántas casillas hay en cada fila y cuántas en cada columna?

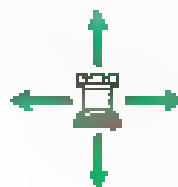
Actividad 4. Identifica cada pieza por su nombre

♔ Rey ♚ Dama ♖ Torre ♘ Alfil ♞ Caballo ♟ Peón

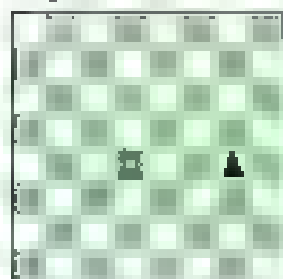
Sugerencia: Decir el nombre de cada pieza e indicar que la tome y la avante con su mano

Actividad 5. Conoce el movimiento de la torre y la forma en que captura

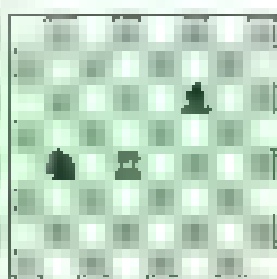
Se explica la característica de la torre, "es muy religiosa, por eso se mueve en forma de cruz" Se deja a imagen a la vista



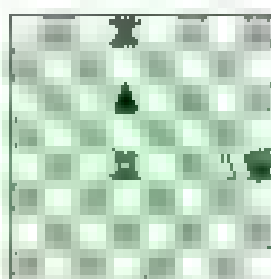
Se ejemplifica en el tablero mural su movimiento y forma de capturar y pasan al tablero mural a resolver los siguientes ejercicios:



(1)



(2)



(3)

Preguntas sugeridas (1): ¿Puede la torre capturar al peón? ¿de qué manera? ¿es el único movimiento que pueda hacer? ¿a dónde más pueda moverse?

(2): ¿A qué pieza puede capturar la torre? ¿por qué no puede capturar al alfil?

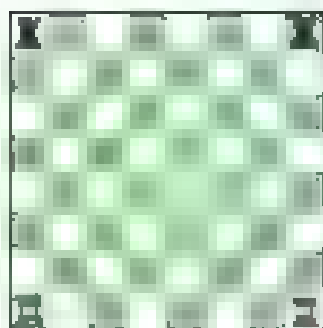
(3): ¿Puede capturar la torre a la dama? ¿por qué?, ¿puede capturar a la torre negra? ¿por qué? ¿puede capturar al peón?

Actividad 6: Afronta la duda metódica

Se hacen una serie de movimientos en el tablero mural, intercalando movimientos legales e ilegales de la torre para poner en juicio lo recién aprendido.

Actividad 7: Juega mini partida con las torres

En el tablero mural se expone la forma en que se han de colocar las piezas en cada tablero de ajedrez.



Se programa el reloj a 2 minutos por jugador

El objetivo será capturar a las torres del adversario

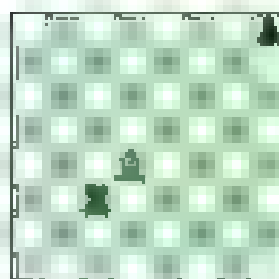
La intención únicamente es practicar el movimiento

Actividad 8: Conoce el movimiento del alfil y la forma en que captura

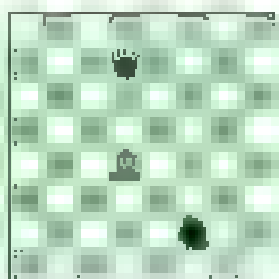
Se explica la característica del alfil. "mueve como la X que marca el tesoro" o diagonal. Se deja la imagen a la vista



Se ejemplifica en el tablero su movimiento y forma de capturar y pasan al tablero mural a resolver los siguientes ejercicios.



(1,



(2,



(3,

Preguntas sugeridas. 1)- ¿Puede el alfil capturar al peón y a la torre? ¿de qué manera? ¿a dónde más puede mover?

2)- ¿A qué pieza puede capturar el alfil?, ¿por qué no puede capturar a la dama?

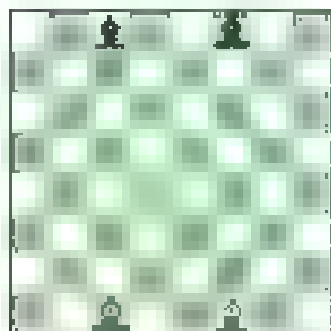
3)- ¿El alfil puede capturar a la torre? ¿puede capturar al peón? ¿puede capturar al rey? ¿por qué?. ¿la torre puede capturar a la dama?

Actividad 9. Afronta a duda metódica

Se hacen una serie de movimientos en el tablero mural intercalando movimientos legales e ilegales del alfil para poner en juicio lo recién aprendido

Actividad 10. Juega mini partida con los alfiles

En el tablero mural se expone la forma en que se han de colocar las piezas en cada tablero de ajedrez



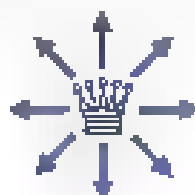
Se programa el reloj a 2 minutos por jugador

El objetivo será capturar a los alfiles del adversario

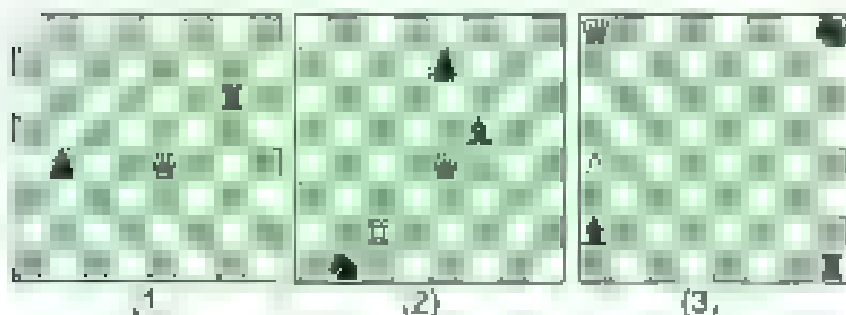
La intención únicamente es practicar el movimiento

Actividad 11. Conoce el movimiento de la dama y la forma en que captura

Se explica la característica de la dama "es una estrella porque alumbra en todas las direcciones" como si se combinara la torre y el alfil. Se deja la imagen a la vista



Se ejemplifica en el tablero mural su movimiento y forma de capturar y pasan al tablero mural a resolver los siguientes ejercicios



Preguntas sugeridas 1.- ¿Puede la dama capturar al peón? ¿puede capturar a la torre? ¿puede la torre capturar a la dama?

2.- ¿A qué piezas puede capturar la dama? ¿por qué no puede capturar al caballo? ¿puede el alfil capturar a la dama? ¿puede la torre capturar al caballo?

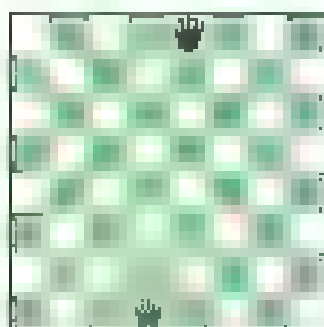
3.- ¿A qué piezas puede capturar la dama? ¿por qué no puede capturar al alfil? si la dama capturara al caballo ¿la torre podría capturarla a ella?

Actividad 12. Afronta la duda metódica

Se hacen una serie de movimientos en el tablero mural intercalando movimientos legales e ilegales de la dama para poner en juicio lo recién aprendido

Actividad 13. Juega mini partida con las damas

En el tablero mural se expone la forma en que se han de colocar las piezas en cada tablero de ajedrez



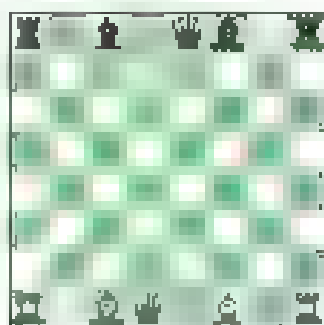
Se programa el reloj a 2 minutos por jugador

El objetivo será capturar a la dama de adversario

La intención únicamente es practicar el movimiento

Actividad 14. Juega una mini partida con las piezas estudiadas

En el tablero mural se expone la forma en que se han de colocar las piezas en cada tablero de ajedrez. Puede darse un repaso previo de cada pieza



Se programa el reloj a 2 minutos por jugador

El objetivo será capturar a las piezas del adversario

La intención únicamente es practicar el movimiento

Actividad 15. Repasa lo estudiado

Se socializa lo revisado durante la sesión, se comparten experiencias y opiniones sobre el juego.

Preguntas sugeridas. ¿Qué es el ajedrez? ¿qué piezas conocimos hoy? ¿cuál es la personalidad de cada pieza y por qué? ¿les ha parecido difícil? ¿quieren seguir aprendiendo?

Se les entrega un premio y se les felicita por su participación

Sesión 2

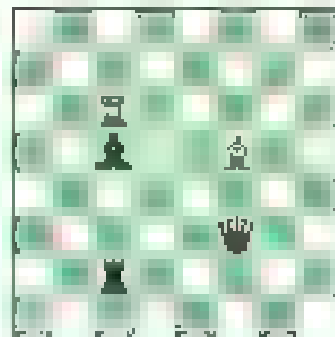
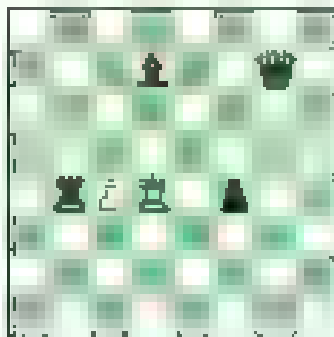
Duración: 1 hora

Propósito: Jugar con el rey, el caballo y el peón

El alumno

Actividad 1. Repasa el movimiento de las piezas estudiadas la sesión anterior

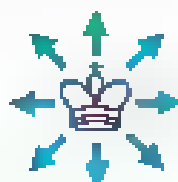
Recuerda la personalidad y movimiento de cada pieza y responde preguntas sobre los siguientes ejercicios.



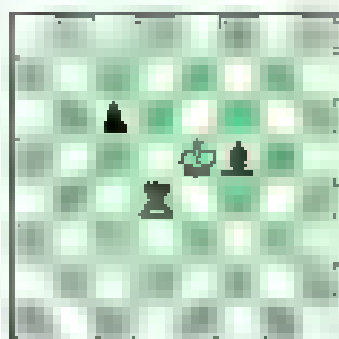
En ambos diagramas, qué movimientos son posibles, quién puede capturar a quien, y qué capturas no son posibles, respondiendo el porqué de todo

Actividad 2. Conoce el movimiento del rey y la forma en que captura.

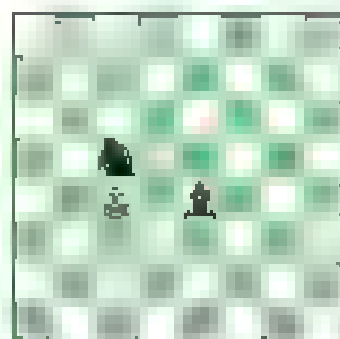
Se explica la característica del rey "es muy flojo", tiene la posibilidad de mover hacia todos lados como la dama, pero solo se desplaza una casilla a la vez. Se deja a imagen a la vista.



Se ejemplifica en el tablero mural su movimiento y forma de capturar, y pasan al tablero mural a resolver los siguientes ejercicios.



(1)



(2)

Preguntas sugeridas (1): ¿Puede el rey capturar al la torre? ¿de qué manera? ¿es el único movimiento que puede hacer? ¿a dónde más puede moverse?, ¿puede capturar al peón?

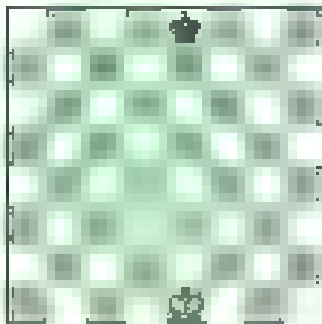
(2): ¿A qué pieza puede capturar el rey? ¿por qué no puede capturar al alfil?, ¿se puede colocar en donde está el peón?

Actividad 3: Afronta a duda metódica

Se hacen una serie de movimientos en el tablero mural intercalando movimientos legales e ilegales de rey para poner en juicio lo recién aprendido

Actividad 4: Juega mini partida con los reyes

En el tablero mural se expone la forma en que se han de colocar las piezas en cada tablero de ajedrez



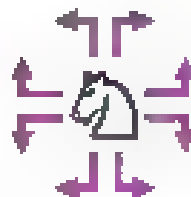
Se programa el reloj a 2 minutos por jugador

El objetivo será capturar al rey del adversario

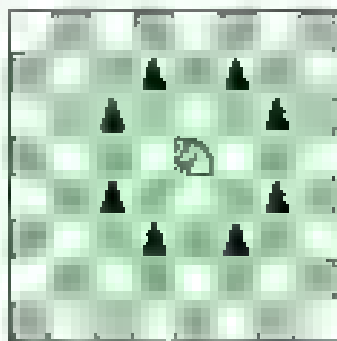
La intención únicamente es practicar el movimiento

Actividad 5: Conoce el movimiento del caballo y la forma en que captura.

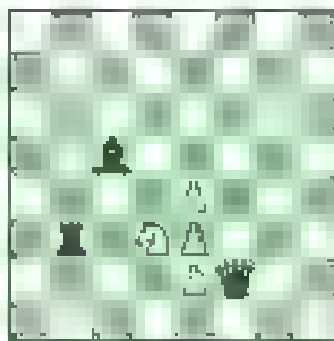
Se explica la característica o nombre de caballo "Laio saltarín" por que mueve en forma de "L" y puede saltar a las demás piezas. Se deja la imagen a la vista



Se ejemplifica en el tablero mural su movimiento y forma de capturar, y pasan al tablero mural a resolver los siguientes ejercicios:



1,



2

Ejercicio 1: Partiendo de la posición solamente con un caballo en una casilla central pedir a los alumnos que coloquen un peón en cada casilla a la que puede mover el caballo. Se puede realizar el mismo ejercicio ubicando al caballo en un extremo del tablero o en el rincón.

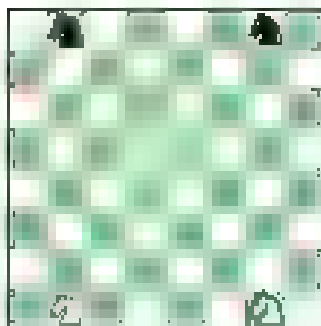
Preguntas sugeridas. (2): ¿A qué piezas puede capturar el caballo? ¿por qué no puede capturar a la torre? ¿a dónde más puede moverse?

Actividad 6: Afronta a duda metódica

Se hacen una serie de movimientos en el tablero mural intercalando movimientos legales e ilegales de caballo para poner en juicio lo recién aprendido.

Actividad 7: Juega mini partida con los caballos

En el tablero mural se expone la forma en que se han de colocar las piezas en cada tablero de ajedrez.



Se programa el reloj a 2 minutos por jugador

El objetivo será capturar a los caballos del adversario

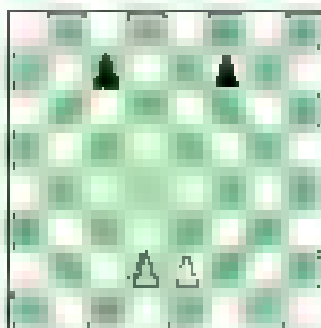
La intención únicamente es practicar el movimiento

Actividad B: Conoce el movimiento de peón y la forma en que captura.

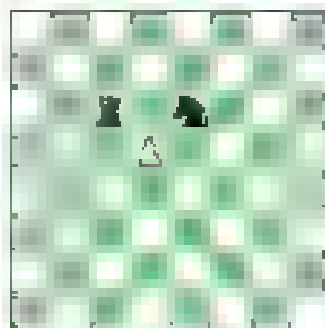
Se explica la característica del peón "es lento" por eso se mueve un cuadro a la vez, solamente cuando está "descansado" en su posición inicial puede avanzar dos casillas a forma en que captura es en diagonal. Se deja la imagen a la vista:



Se ejemplifica en el tablero su movimiento forma de capturar, y a coronación de peón. Luego pasan al tablero mural a resolver los siguientes ejercicios.



1



2,

Ejercicios 1) Realizar movimientos de ejemplo, tomando en cuenta la participación del alumno. Realizar por lo menos una coronación de peón.

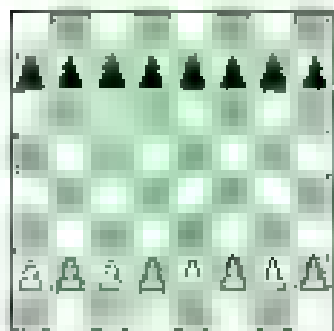
2) El alumno deduce las tres posibilidades del peón: 1- capturar la torre, 2- capturar el caballo, 3- avanzar.

Actividad 9- Afronta a duda metódica

Se hacen una serie de movimientos en el tablero mural intercalando movimientos legales e ilegales de peón para poner en juicio lo recién aprendido.

Actividad 10- Juega mini partida con los peones

En el tablero mural se expone la forma en que se han de colocar las piezas en cada tablero de ajedrez.



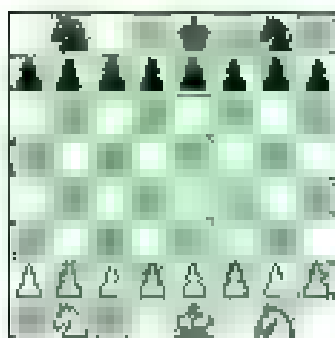
Se programa el reloj a 2 minutos por jugador.

El objetivo será capturar a los peones del adversario.

La intención únicamente es practicar el movimiento.

Actividad 11- Juega mini partida con las piezas estudiadas

En el tablero mural se expone la forma en que se han de colocar las piezas en cada tablero de ajedrez. Puede darse un repaso previo de cada pieza.



Se programa el reloj a 2 minutos por jugador

El objetivo será capturar a las piezas del adversario

La intención únicamente es practicar el movimiento.

Actividad 12- Repasa lo estudiado

Se socializa lo revisado durante la sesión, se comparten experiencias y opiniones sobre el juego

Preguntas sugeridas: ¿Qué pieza les ha gustado más? ¿El ajedrez es lo que ustedes creían antes de conocerlo? ¿Les ha parecido difícil? ¿desear continuar jugando?

Se les entrega un premio y se les felicita por su participación

Sesión 3

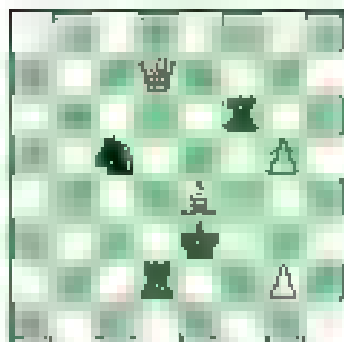
Duración: 1 hora

Propósito: Conocer el objetivo del juego, el enroque y la posición inicial de las piezas. Jugar una partida de ajedrez

El alumno

Actividad 1 Repasa el movimiento de las piezas estudiadas la sesión anterior

Recuerda la personalidad y movimiento de cada pieza y responde preguntas sobre los siguientes ejercicios.



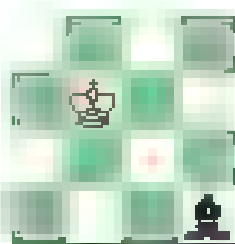
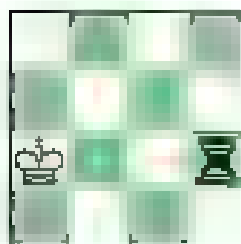
En ambos diagramas qué movimientos son posibles, quién puede capturar a quién y qué capturas no son posibles, respondiendo en porqué de todo.

Actividad 2: Conoce el jaque

Reconoce que capturar piezas no es el objetivo del ajedrez sino atacar y encerrar al rey enemigo.

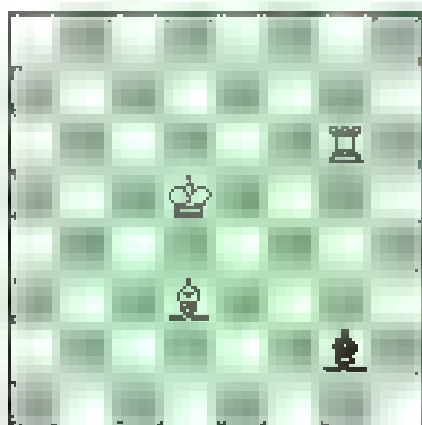
Preguntas sugeridas ¿han escuchado las palabras jaque y jaque mate? ¿Qué creen que signifiquen?

Observa los siguientes ejemplos de jaque



Deduce qué es el jaque a partir de los ejemplos anteriores.

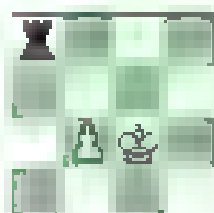
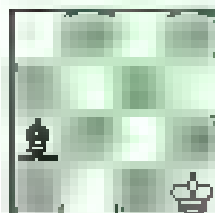
Observa el siguiente ejemplo y reconoce las posibilidades de movimiento de rey a: estar en jaque



Preguntas sugeridas ¿el rey está en jaque? ¿Por qué? ¿cómo se puede salvar del jaque? ¿puede la torre impedir el jaque?, ¿puede el alfil impedir el jaque? ¿puede el rey permanecer en jaque?

Resuelva los siguientes ejercicios

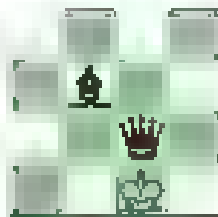
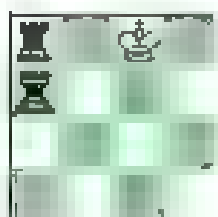
¿Cómo dar jaque en las siguientes posiciones?



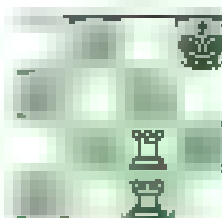
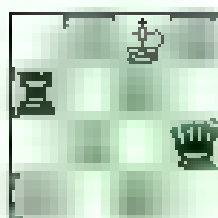
Actividad 3- Conoce el jaque mate.

Reconoce que cuando el rey está en jaque y no se puede salvar de ninguna manera, es jaque mate

Observa los siguientes ejemplos y deduce por qué es jaque mate.



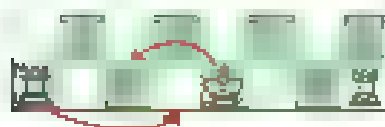
Resuelve cómo dar jaque mate en un movimiento en las siguientes posiciones.



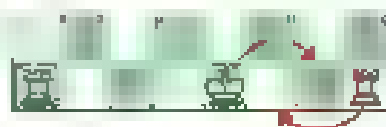
Actividad 4: Conoce el enroque

Dada la importancia del rey observa en el tablero mural el movimiento especial del enroque y reconoce las condiciones para efectuarlo.

Se dejan las siguientes imágenes a la vista del alumno.



Enroque largo



Enroque corto

Resuelve los siguientes ejercicios



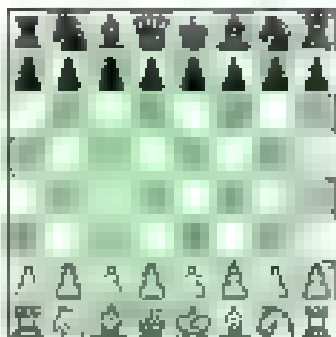
En cada caso anterior preguntar si es posible el enroque corto y el enroque largo, fundamentando por qué sí y por qué no

Actividad 5: Conoce la posición inicial del juego

Se explica: lances en las orillas, luego caballos, seguidamente alfiles, y en las dos casillas centrales "la dama en su color" y el rey a su lado. Por último los peones alineados enfrente.

Actividad 6: Juega una partida de ajedrez

Se realiza un repaso general de las reglas de juego



Se programa el reloj a 5 minutos por jugador

El objetivo es dar jaque mate al adversario



CONCLUSIONES

*El ajedrez sirve,
como pocas cosas en este mundo
para distraer y olvidar momentáneamente
las preocupaciones de la vida diaria*
GM José Raúl Capablanca

El ajedrez, demostrando su eficacia ha adquirido gran relevancia en la educación a nivel mundial. Así surge la necesidad contar con un método práctico para transmitir a los niños las reglas básicas de este juego.

Aunque en realidad existe una amplia literatura sobre ajedrez, en su mayoría los libros se enfocan en aspectos competitivos de juego como la estrategia y la táctica otros tantos abordan minuciosamente las reglas del juego perdiendo funcionalidad y comodidad al utilizarlos. También existen aquellos libros que pese a la carencia de fundamento técnico y científico, son excelentes introduciendo al lector de forma amena y sencilla al mundo del ajedrez.

Por su parte, este manual se presenta como una alternativa de solución ante la escasa metodología existente para la enseñanza de ajedrez.

Mediante su correcta aplicación, este método logra conseguir los resultados deseados. Pero conscientes de las particularidades de cada grupo de estudiantes es conveniente tener presentes algunos detalles como

- Adecuar los elementos del *Método Kasandra* de acuerdo con las características y edades de los aprendices
- Valorar el número y tipo de ejercicios o problemas de ajedrez según las dudas que presentan los alumnos
- Regular el nivel de dificultad de los ejercicios dependiendo de avance que muestre el grupo

A todos quienes inician el camino y pretenden compartir lo aprendido

"permitir a niños y jóvenes conocer y adentrarse en las maravillas de este milenario juego-ciencia, es una tarea que favorece no solo a ellos, ni a quien instruye, sino que, en un acto de perfecta simbiosis, beneficia a todo el colectivo"

REFERENCIAS

- Aciego, R., García, L. y Batançort, M. (2012). Los beneficios de la práctica del ajedrez en el enriquecimiento intelectual y socioafectivo en escolares. *The Spanish Journal of Psychology* 5 (2), 551-559.
- Bartoli, D. y Fish, W. (2011). Qui moves using chess to improve math achievement for students who receive special education services. *International Journal of Special Education*, 26 (3), 181-193.
- Bilal, M., Kiesel, A., Pohl, C., Erb, M. y Grodd, W. (2011). It takes two-skilled recognition objects engages lateral areas in both hemispheres. *PLOS ONE* 6 (1), e16202. doi: 10.1371/journal.pone.0016202
- Capablanca, J. R. (1999). *Lecciones elementales de ajedrez*. 13ª ed.; España: Fundamentos.
- ChHelsen, J. y Verhulst, D. (1978). Chess and cognitive development. *Nederlandse Tijdschrift voor de Psychologie en haar Grensgebieden* 35 (1), 561-582.
- Dauvergne, P. (2000). *The case for Chess as a Tool to Develop Our Children's Minds*. Recuperado de <http://www.uschess.org/articles/chessmind.htm>
- Ferguson, R. (1995). *Chess in education: Research Summary: A review of key chess Research Studies*. New York: For the Brough Manhattan Community College Chess in Education: A Wise Move Conference. Recuperado de <http://uschessatrust.com/wp-content/uploads/2007/08/chess-in-education-research-summary-by-robert-ferguson.pdf>

- Fernández, A. J. (2008). *Utilización de material didáctico con recursos de ajedrez para la enseñanza de las matemáticas. Estudio de sus efectos sobre una muestra de alumnos de 2º de primaria*. Tesis doctoral (Universidad Autónoma de Barcelona). Recuperado de <http://hdl.handle.net/10803/5053>
- Kjals, A. (1998). *Chess: A highly beneficial game*. Recuperado en de <http://www.docstoc.com/docs/00909429/Chess-A-Highly-Beneficial-Game>
- Salazar y A. (2004). Juego científico en la educación: ajedrez en el aula. *Journal of Science Education*, 5 (1), 5-8
- Scholz, M., Niesch, H., Steffen, O., Ernst, B., Markus, L., Witruk, E. y Scharz, H. (2008). Impact of chess training on mathematics performance and concentration ability of children with learning disabilities. *International Journal of Special Education*, 23 (3), 136-148
- Silpy (2013). Sistema de información legislativa. Recuperado de <http://silpy.congreso.gov.py/expediente/6256>
- Travieso, S., Tapia, S. y Oliveras, S. (2015). Ajedrez para el desarrollo del pensamiento crítico en la escuela primaria. *Revista del Congreso Internacional de Innovación Educativa*, 2 (136-1141). Recuperado de <https://drive.google.com/a/leam.mx/file/d/0Bxu5PCww2WDQSnAtbmRmN0FXag/view?ls=566cbf03&pref=2&pli=>


Datos del autor

Originario de Mexcala, Coahuila, Saúl Gerardo Treviño Guerrero realizó sus estudios de Licenciatura en Educación Primaria en la Benemérita Escuela Normal de Coahuila (BENC). Cursó la Maestría en Educación con énfasis en Desarrollo Cognitivo en el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (ITESM), en donde obtuvo Mención Honorífica de Excelencia y desarrolló el trabajo de investigación: *Ajedrez para el desarrollo del pensamiento crítico en la escuela primaria*. Estudió la Maestría en Educación en el Área de Docencia e Investigación en la Escuela Normal Superior de Ciudad Madera, en donde realizó el trabajo de investigación: *Ajedrez para el desarrollo de la memoria a corto plazo*. Actualmente cursa sus estudios de Doctorado en Ciencias de la Educación en la Universidad Santander y se desempeña como Asesor Técnico Pedagógico de nivel primaria.

Cuenta a su vez con el título de Profesor de Ajedrez avalado por la Fundación Kaspárov de Ajedrez para Iberoamérica y por la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Es Árbitro Oficial por la Federación Nacional de Ajedrez de México, A.C. (FENAMAC). cursó el Programa de Perfeccionamiento de Competencias Docentes en la Universidad Autónoma de Madrid (UAM), ha fungido como tutor de diplomados a nivel superior por el ITESM, ha colaborado como ponente en congresos educativos locales e internacionales y como escritor e investigador en diversas revistas arbitradas.

Durante los Ciclos Escolares 2014-2015 y 2015-2016 fue coordinador del programa de Ajedrez dentro del proyecto: *Comunidades de Aprendizaje* impulsado por el Programa de Fortalecimiento de la Calidad Educativa de la Secretaría de Educación Pública de Coahuila. Entre sus expectativas están: colaborar en la inserción del ajedrez dentro del currículum de la educación pública y promover el desarrollo de estrategias que favorezcan el desarrollo integral del niño.

Este programa es público,
ajeno a cualquier partido político.
Queda prohibido el uso para
fines distintos a los
establecidos en el Programa.



Kassandra: un método para aprender y enseñar a jugar ajedrez es un sencillo y esclarecedor manual que revive amenamente los orígenes del juego-ciencia y expone su impacto en el ámbito educativo en los siglos XX y XXI.

Se plantea un orden particular de las reglas del juego para facilitar su comprensión a aquellos aprendices que incursionan por primera vez en el mundo del ajedrez.

El **Método Kassandra**, contenido en el capítulo IV, ha sido diseñado pensando en *cómo enseñar a jugar ajedrez*; es resultado de un trabajo de investigación de campo, y está fundamentado en teorías y técnicas pedagógicas tanto clásicas como contemporáneas.

En suma, este manual provee al docente y/o lector una herramienta simple y eficaz para aprender y enseñar a jugar ajedrez. Facilita a niños y adultos la comprensión de las reglas del juego gracias a la creación de un escenario en donde las barreras de aprendizaje, incluyendo la discapacidad intelectual, no son impedimento para instruirse en su práctica.

Ya sea para enseñar ajedrez a grupos escolares, a familiares o amigos, este manual guiará al instructor a favor de esta noble labor.